

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Digital Deutsch unterrichten

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Vorwort	9
1 Digitale Potenziale im Unterricht	10
1.1 Bildung in der digitalen Welt als Anspruch zeitgemäßer Schulbildung	10
1.2 Digital wird normal	10
1.3 Lehren und Lernen mit Medien und über Medien	12
1.4 Der Begriffsdschungel digitaler Bildung	14
1.5 Digital ist besser? Ein kurzer Exkurs zur Mehrwert-Frage	15
<i>Exemplarisches Lernszenario I: Distanzunterricht I</i>	16
2 Von Bedien- zu Medienkompetenzen	19
2.1 Alte und neue Anforderungen an Lehrkräfte	19
2.2 Kompetenzrahmen geben Orientierung	20
2.3 Qualifizierungs- und Austauschangebote zu digitaler Bildung	22
2.4 Rechtliche Fragen	23
2.4.1 Urheberrecht	23
2.4.2 Datenschutz	26
2.5 Digitale Umgebungen für Lehrende und Lernende	29
2.5.1 Technische Ausstattung	29
2.5.2 Hardware	30
2.5.3 Software	32
2.5.4 Internet	33
2.5.5 Kosten	34
2.5.6 Lernplattformen	35
2.5.7 Videokonferenz-Tools	38
2.5.8 Tools zur Selbstorganisation von Lehrkräften	43
2.6 Anforderungen an Schulen	45
2.7 Digital geprägte Unterrichtsformen	47
2.7.1 Blended Learning	48
2.7.2 Homeschooling	48
2.7.3 Hybrides Lernen	49
2.7.4 Wechselunterricht	50
2.7.5 Digitale Anreicherung	50

2.7.6 Distanz-Lernen	51
2.7.7 Flipped Classroom bzw. Inverted Classroom	52
<i>Exemplarisches Lernszenario II: Wechselunterricht</i>	53
3 Methoden des Deutschunterrichts	57
3.1 Sprechen und Zuhören	57
3.1.1 Vorlesen/Vortragen	58
3.1.2 Referieren	61
3.1.3 Präsentieren	64
3.1.4 Amerikanische Debatte	66
<i>Praxistipp: Gruppen bilden in Videokonferenzsoftware</i>	70
3.1.5 Fishbowl	71
3.1.6 Rollenspiel	73
3.1.7 Verstehendes Zuhören	76
3.1.8 Sprachspiele	78
3.2 Lesen – Umgang mit Texten und Medien	80
3.2.1 Wiederholtes Lautlesen	80
3.2.2 Lesestrategien anwenden	83
3.2.3 Zusammenfassen	85
3.2.4 Grafisch strukturieren	86
3.2.5 Leseindrücke sammeln	87
3.2.6 Literarisches Gespräch	88
3.2.7 Lesetagebuch/Leseportfolio	91
3.2.8 Szenische Verfahren	93
3.2.9 Produktionsorientierte Verfahren	95
3.2.10 Textanalyse	98
3.2.11 Recherche	101
3.2.12 Filmanalyse	103
3.2.13 Wikis erstellen	105
3.2.14 WebQuest	107
3.2.15 E-Books nutzen	109
3.2.16 Mit Boardstories arbeiten	110
3.2.17 Digital Storytelling	112

3.3 Schreiben	114
3.3.1 Planen: Brainwriting	116
3.3.2 Planen: Thesentopf	117
3.3.3 Formulieren: Automatisches Schreiben	119
3.3.4 Formulieren: Sprachmuster-Koffer	120
3.3.5 Überarbeiten: Fragelawine	121
3.3.6 Überarbeiten: Textlupe	122
3.3.7 Überarbeiten: Schreibkonferenz	123
3.3.8 Überarbeiten: Texte online auswerten lassen	125
3.3.9 Blogging	126
3.3.10 Messaging, Chatten, Posten	128
3.4 Sprache und Sprachgebrauch untersuchen	130
3.4.1 Grammatische Proben	131
3.4.2 Rechtschreibung vermitteln	132
3.4.3 Sprachliche Richtigkeit überprüfen	134
3.4.4 Rechtschreibspiele	135
3.4.5 Rechtschreibgespräch	136
3.4.6 Partnerdiktat	138
3.4.7 Sprachbeobachtungsbuch	140
3.4.8 Sprachpatenschaft	142
3.4.9 Korpusrecherche	143
3.5 Leistungen erheben, beurteilen und bewerten	145
<i>Exemplarisches Lernszenario III: Präsenzunterricht</i>	149
4 Apps und Tools	153
4.1 Sprechen und Zuhören	155
4.1.1 Audacity – Audioaufnahmen erstellen und bearbeiten	155
4.1.2 AUDIYOU und AUDIYOUkids	157
4.1.3 Hörspielbox – Sounddatenbank	159
4.1.4 Kialo Edu – Diskussionen digital führen	160
4.1.5 Ohrenspitzer und Ohrka – Zuhörkompetenz fördern	163
4.1.6 Sprachaufnahmen mit Audio-, Sprach- und Voice-Rekorder	164
4.2 Schreiben und Rechtschreiben	165

4.2.1	Book Creator	165
4.2.2	Kollaboratives Schreiben auf Etherpads	167
4.2.3	Wattpad	170
4.2.4	Wortsport	171
4.2.5	Rechtschreibtraining digital	173
4.2.6	Wortliga Textanalyse	177
4.3	Lesen – mit Texten und Medien umgehen	179
4.3.1	Antolin	179
4.3.2	Onilo – Digitale Leseförderung mit Boardstories	181
4.3.3	Pixton – Digitale Comics und Graphic Novels gestalten	184
	<i>Exemplarisches Lernszenario IV: Distanzunterricht II</i>	187
4.3.4	Toontastic 3D – Animationsfilme erstellen	190
4.3.5	Twine – Interaktive Geschichten und Spiele erstellen	192
4.3.6	Vision Kino	195
4.4	Sprache und Sprachgebrauch untersuchen	197
4.4.1	Lingscape	197
4.4.2	Wortarten und Satzglieder bestimmen	198
4.5	Informieren und trainieren – Interaktive Übungen und digitale Lernkontrollen für den Deutschunterricht	199
4.5.1	ANTON-App	199
4.5.2	FWU Mediathek	202
4.5.3	Kahoot! und Quizizz – Interaktive Quizze gestalten	203
4.5.4	Learnattack	206
4.5.5	Learning-Apps	207
4.5.6	Learning-Snacks	210
4.5.7	Quizlet	211
4.5.8	ZUM-Unterrichten	213
4.6	Rezeption und Produktion von Videos	215
4.6.1	lumen5	215
4.6.2	Videos bearbeiten mit Movie Maker, MiniMovieMaker und Shotcut	217
4.6.3	musstewissen Deutsch	219
4.6.4	Simpleshow	220
4.6.5	Stop Motion Studio	224

4.6.6	TikTok	225
4.6.7	Wortwuchs	228
4.6.8	YouTube	229
4.7	Strukturieren, kooperieren und präsentieren	231
4.7.1	Blogging mit WordPress	231
4.7.2	BookWidgets – Interaktive Elemente erstellen	233
4.7.3	Canva und Genially – Digitale Vorlagen nutzen	235
4.7.4	CryptPad	240
4.7.5	H5P – Interaktive Inhalte erstellen	243
4.7.6	Lernpfad	245
4.7.7	Oncoo	248
4.7.8	Padlet	251
4.7.9	Mind- und Conceptmaps erstellen	255
4.7.10	Word-Clouds gestalten	258
4.7.11	Wikis	262
4.8	Motivieren und reflektieren	263
4.8.1	AnswerGarden	263
4.8.2	Mentimeter	265
4.8.3	Plickers	268
4.8.4	ScrumLR	271
4.8.5	StrangeGarden	274
4.9	Interagieren - Apps und Tools für die Gestaltung von Audioguides, Touren und spielerischen Rallyes	276
4.9.1	Actionbound	276
4.9.2	Adventure Maker	280
4.9.3	DigiWalk	281
4.10	Virtual und Augmented Reality im Deutschunterricht	283
Statt eines Nachwortes		286
Literaturverzeichnis		287
Verzeichnis der verwendeten Apps und Tools		292

Vorwort

Dieses Buch ist kein Plädoyer für digitalen Unterricht. Ebenso wenig erhebt es den Anspruch, eine abgeschlossene Mediendidaktik für die Fachdidaktik Deutsch darzulegen. Vielmehr ist es vor dem Hintergrund der vielfältigen Erfahrungen mit Unterricht unter Pandemiebedingungen unser Ziel, Perspektiven aufzuzeigen, wie einerseits Unterricht auch dann realisiert werden kann, wenn nicht alle Lernenden zur selben Zeit im selben Raum sitzen. Andererseits wollen wir aber auch Möglichkeiten vorstellen, den herkömmlichen Klassenunterricht digital zu begleiten. Es stellt demnach einen ersten, pragmatischen Schritt dar auf dem Weg zu einem zunehmend digital geprägten Lehren und Lernen: Digitale Apps und Tools versprechen neue Möglichkeiten, die Unterrichtspraxis im Fach Deutsch anders zu gestalten.

In Folge der Corona-Pandemie ist einerseits die Notwendigkeit der Ermöglichung digitaler Lehr-Lernformen gestiegen, um teils überhaupt Unterrichtsgeschehen aufrecht halten zu können. Somit ist der Einstieg in den digital gestützten Deutschunterricht für Lehrkräfte grundsätzlich leichter geworden. Gleichzeitig ist die Komplexität der digitalen Unterrichtsentwicklung und -gestaltung gestiegen, denn Fragen der Digitalisierung sind in aller Munde und prägen mit ihren Begleiterscheinungen mehr denn je unseren Alltag. Dieses Buch widmet sich genau dieser Herausforderung, Lehrkräfte auch unter komplexen Bedingungen konkret zu inspirieren und zu befähigen, unter Berücksichtigung eigener fachlicher Schwerpunkte und methodischer Vorlieben den Deutschunterricht unter digitalen Vorzeichen zu gestalten. Es soll Berufsanfängerinnen und -anfänger ebenso ansprechen wie erfahrene Lehrkräfte, technische Laien ebenso wie *Digital Natives* oder zumindest im Umgang mit digitalen Medien Versierte. Das erfordert einen Spagat, der hier und dort zu Unter- und Überforderungen führen wird.

Wir nähern uns dem Thema im Wesentlichen von zwei Seiten, nachdem zunächst grundsätzliche Begrifflichkeiten geklärt und Konzepte vorgestellt werden. Einerseits werden bewährte Methoden des Deutschunterrichts daraufhin befragt, ob und wie sie unter den Bedingungen von Distanzunterricht zu realisieren sind und inwiefern digitale Medien auch im Präsenzunterricht sinnvoll eingesetzt werden könnten, um die mit den Methoden verbundenen Ziele zu erreichen. Andererseits werden Apps und Tools vorgestellt und in Hinblick auf ihre didaktischen Potenziale für das Fach diskutiert. Insofern greifen die Teile stark ineinander und sind durch zahlreiche Querverweise miteinander verzahnt.

Greifswald, Lübeck, Hamburg, Großhansdorf & Rostock im Juni 2021

Susanne Tanejew, Ronny Röwert, Annett Lehmann,

Tilman von Brand & Kristina Koebe

1 Digitale Potenziale im Unterricht

Die Entwicklung und Umsetzung eines zeitgemäßen Fachunterrichts stellt die zentrale Gestaltungsaufgabe für Lehrkräfte dar. Nicht nur, aber besonders seitdem das Schulsystem mit den Folgen der Corona-Pandemie konfrontiert ist, stehen Lehrende vor der Herausforderung, das Potenzial digitaler Technologien bestmöglich und gewinnbringend zu nutzen. Das Lehren und Lernen mit und über digitale Medien wird für Lehrkräfte zunehmend von der Kür zur Pflicht, um Unterricht und Kompetenzentwicklung überhaupt zu ermöglichen. Dabei sehen sich Lehrkräfte mit einer enormen Komplexität konfrontiert, da Fragen der technischen Ausstattung, der rechtlichen Unbedenklichkeit von Tools sowie Passung neuer Anwendungen für die eigene Unterrichtspraxis in der Fläche der Schullandschaft nur bedingt geklärt sind.

1.1 Bildung in der digitalen Welt als Anspruch zeitgemäßer Schulbildung

Digitalisierung ist mittlerweile viel mehr als nur ein Begriff in unserem alltäglichen Sprachgebrauch. In einer zunehmend digital geprägten Welt, insbesondere im Zuge des Umgangs mit der Corona-Pandemie, ist die schulische Unterrichtsgestaltung mit grundlegenden Anforderungen und daraus resultierenden Veränderungen konfrontiert. Digitale Medien bergen Potenziale, um einerseits neue Lernwege zu ermöglichen sowie Lernprozesse zu unterstützen und auf der anderen Seite Schülerinnen und Schüler auf eine immer stärker digitalisierte Lebens- und Arbeitswelt vorzubereiten. Die Lernenden haben vor diesem Hintergrund also umso mehr digitale Kompetenzen (weiter) zu entwickeln, um in einer veränderten Lebens- und Arbeitswelt gestaltend zu wirken. Gleichzeitig ist auch der Fachunterricht gefordert, digitale Möglichkeiten so zu nutzen, dass Grundkompetenzen wie Lesen und Schreiben sowie der Erwerb von Fachinhalten wie die Bearbeitung, Analyse und Interpretation von Texten bestmöglich gefördert werden.

1.2 Digital wird normal

Die Digitalisierung bestimmt mittlerweile nicht nur berufsbezogene Prozesse, sondern auch unser privates und alltägliches Handeln. Diese geweitete gesellschaftliche Perspektive gilt es zu berücksichtigen, bevor man sich mit digitalen Möglichkeiten im Rahmen des Deutschunterrichts näher beschäftigt.

Täglich umgeben uns eine Flut von Informationen und ein unendliches Angebot an Medieninhalten. Diese überraschen mit Bildern, Videomaterial, Illustrationen und Audio in immer vielfältigeren Darstellungen und Formaten. War die Medienproduktion vor einigen Jahren noch Aufgabe klassischer Institutionen wie Agenturen, Redaktionen und Rundfunkanstalten, die eine Vielzahl von Menschen im Wesentlichen mit den gleichen Medien erreichte, haben heute alle Mediennutzenden die Möglichkeit, Inhalte niederschwellig zu produzieren und auf verschiedensten Kanälen zu publizieren. Dabei erreichen sie mit ihren Nachrichten Menschen rund um den Globus und kommunizieren nicht mehr nur einseitig, sondern in unterschiedlichste Richtungen miteinander. Grenzen von Raum und Zeit scheinen wie aufgelöst.

Daneben sind auch Unternehmen zu Produzierenden im Bereich Medien geworden und versprechen sich dadurch Markenbekanntheit und -bindung auf Nachfrageseite. Dabei erreichen sie durch ausgereifte Marketingstrategien und Algorithmen die Konsumentinnen und Konsumenten immer zielgerichteter und mischen sich auf einer Vielzahl von Kommunikationskanälen mit den Inhalten privater Nutzender. Relevante Informationen von Werbung zu unterscheiden, ist immer schwieriger geworden, auch deshalb, weil „Influencer“ das Bild eines „normalen“ Menschen abgeben, dabei jedoch gesteuert und zielgerichtet kommerzielle Botschaften verbreiten. Zwar ist dies mittlerweile ein offenes Geheimnis, doch erschwert die Geschwindigkeit der Mediennutzung und Informationsverarbeitung oft die bewusste und kritische Auseinandersetzung mit entsprechenden Inhalten. So ist grundsätzlich zu beobachten, dass eine Vielzahl von Menschen bei der Konfrontation mit Informationen im Internet die Glaubwürdigkeit der Quellen kaum hinterfragt bzw. hinterfragen kann. Es sind sogar deutliche Mängel bei der Informationskompetenz einschließlich des Suchens, Abrufens und der Bewertung geeigneter Quellen sowie deren Zuordnung in der Breite der Bevölkerung festzustellen. So zeigte eine von der OECD vorgelegte Sonderauswertung der PISA-Studie von 2018, dass etwa die Hälfte der 15-Jährigen beim Lesen digitaler Texte nicht in der Lage ist, zwischen Fakten und Meinungen zu unterscheiden (OECD 2021). Auch im Rahmen von politischen Debatten können Daten oft durch eine irreführende Darstellung verzerrt werden. Manipulationen werden nicht immer erkannt. Konsequenzen dessen zeigen sich bereits realpolitisch deutlich z. B. im Rahmen von US-Präsidentchaftswahlen oder der Meinungsbildung rund um den Brexit.

Gleichzeitig verschwimmen die Grenzen zwischen digitalen Medien und eine Unterscheidung lässt sich kaum noch vornehmen. Smartphones erlauben neben dem Telefonieren auch das Fotografieren, das Recherchieren und durch das Installieren von Applikationen auch viele weitere Funktionen. Die Omnipräsenz digitaler Medien und Inhalte prägt das Leben vieler Menschen, und

man sorgt sich um die steigende Mediennutzungszeit von Kindern und Jugendlichen. Auch wenn sogenannte *Digital Natives* auf unterschiedlichsten sozialen Netzwerken unentwegt miteinander kommunizieren, fehlt nicht selten das Bewusstsein für Werte, Regeln und Konsequenzen.

Auch im beruflichen Kontext ist eine entsprechende Netiquette oft nicht ausgeprägt, und es bestehen Defizite bei der Fähigkeit zur digital basierten kollaborativen und interdisziplinären Zusammenarbeit. Schon lange sind die benannten Herausforderungen im Umgang mit Medien bekannt und breit diskutiert. Das deutsche Bildungssystem tut sich ebenfalls weiterhin schwer damit, diesem gesellschaftlichen Auftrag der Medienbildung hinreichend gerecht zu werden. Laut einer Studie des Stifterverbands fühlen sich immer noch zwei Drittel der Menschen in Deutschland (70 %) unsicher im Umgang mit digitalen Technologien. Im Rahmen der Medienkompetenzbewertung von Auszubildenden wurde das Reflexionsvermögen digitaler Inhalte bei 26 % der Lernenden als zu gering eingeschätzt (Gilroy 2020). Es gibt also nachweislich eine Reihe von Defiziten, die es abzubauen gilt. Nachdem der Europäische Rat schon 2006 die Digitalkompetenz als sogenanntes Life Skill definiert hatte (vgl. Pietraß 2010), dauerte es noch zehn Jahre, bis entsprechende Kompetenzanforderungen verbindlich in Form der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ (KMK 2017) in schulische Handlungsaufträge übersetzt wurden.

Literaturhinweise:

- KMK 2017: Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz. URL: https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2018/Strategie_Bildung_in_der_digitalen_Welt_idF._vom_07.12.2017.pdf
- OECD 2021: 21st-Century Readers: Developing Literacy Skills in a Digital World, PISA, OECD Publishing, Paris. URL: <https://doi.org/10.1787/a83d84cb-en>
- Pietraß, Manuela 2010: Digital Literacies. In: Bachmair, Ben (Hrsg.): Medienbildung in neuen Kulturräumen. Die deutschsprachige und britische Diskussion. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. URL: https://doi.org/10.1007/978-3-531-92133-4_5
- Gilroy, Patrick 2020: Fähigkeiten für die digitale Welt – Engagement als Chance. URL: <https://www.ziviz.de/download/file/fid/656>

1.3 Lehren und Lernen mit Medien und über Medien

Im Zuge von Schulschließungen und damit neu diskutierter Unterrichtsformen wie dem Distanz- oder Hybridunterricht rückte das Lernen mit digitalen Medien in den Vordergrund der Aufmerksamkeit. Damit werden klassische Fragen der Mediendidaktik, also des Lehrens und Lernens mit Medien, angesprochen. Diese grundsätzliche Einordnung hilft Lehrkräften, sich professionell zu verorten und aktuelle Herausforderungen im Kontext zu betrachten.

Die Mediendidaktik setzt sich mit „den Funktionen, der Auswahl, dem Einsatz [...], der Entwicklung, Herstellung und Gestaltung sowie den Wirkungen von Medien in Lehr- und Lern-Prozessen“ (De Witt/Czerwionka 2007, S. 32) auseinander. Diese Beschäftigung mit Formen des Lehrens und Lernens mit Medien, aktuell insbesondere digitalen Medien, als mediendidaktische Herausforderung ist jedoch nicht unabhängig von dem damit zusammenhängenden erweiterten Erziehungs- bzw. Bildungsauftrag der Schulen und Lehrkräfte zu betrachten. Neben dem bestmöglichen Einsatz digitaler Medien im Unterricht sind Lehrkräfte bereits vor der Corona-Pandemie gefordert, das Lehren und Lernen über digitale Medien als Unterrichtsgegenstand zu thematisieren. Diesen erweiterten medienpädagogischen Anspruch versteht die KMK in ihrer verbindlichen Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ so, „[...] dass Lehrkräfte digitale Medien in ihrem jeweiligen Fachunterricht professionell und didaktisch sinnvoll nutzen sowie gemäß dem Bildungs- und Bildungsauftrag inhaltlich reflektieren können“ (KMK 2017, S. 19). Die verstärkte Medienanwendung ist also zusammen mit den Schülerinnen und Schülern kritisch zu reflektieren. Folglich haben sich Lehrkräfte also auch immer zu vergegenwärtigen, dass die vielfältigen und insbesondere im Zuge der Corona-Pandemie gesammelten Medienerfahrungen zu thematisieren sind. Zur Medienkompetenz unter Lehrkräften gehört also der erweiterte Anspruch, dass Lehrkräfte selbst technisch-kompetent und didaktisch-reflektiert mit Medien für ihre Unterrichtskontexte umgehen können. Hierzu kommen aus der Mediendidaktik Deutsch bereits seit Jahren konkrete Vorschläge (vgl. etwa Frederking/Krommer/Möbius 2014, Knopf 2015, Frederking/Krommer/Maiwald 2018, Wampfler 2017, Krommer et al. 2019), die unter der Corona-Pandemie noch präzisiert wurden (etwa Wampfler 2020, Klee/Wampfler/Krommer 2021).

Literaturhinweise:

- DeWitt/Czerwionka 2007: Mediendidaktik. Bielefeld: Bertelsmann. URL: <https://www.die-bonn.de/doks/2007-mediendidaktik-01.pdf>
- Frederking; Volker/Krommer, Axel/Maiwald, Klaus 2018: Mediendidaktik Deutsch. 3., völlig neu bearbeitete und erweiterte Auflage. Berlin: Erich Schmidt
- Frederking; Volker/Krommer, Axel/Möbius, Thomas (Hg.) 2014: Digitale Medien im Deutschunterricht. Reihe Deutschunterricht in Theorie und Praxis. Band 8. Herausgegeben von Winfried Ulrich. Baltmannsweiler: Schneider
- Klee, Wanda/Wampfler, Philippe/Krommer, Axel (Hg.) 2021: Hybrides Lernen. Zur Theorie und Praxis von Präsenz- und Distanzlernen. Weinheim/Basel: Beltz
- KMK 2017: Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz. URL: https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2018/Strategie_Bildung_in_der_digitalen_Welt_idF_vom_07.12.2017.pdf
- Knopf, Julia (Hg.) 2015: Medienvielfalt in der Deutschdidaktik. Erkenntnisse und Perspektiven für Theorie, Empirie und Praxis. Baltmannsweiler: Schneider
- Krommer, Axel/Lindner, Martin/Mihajlović/Muuß-Merholz, Jöran/Wampfler, Philippe 2019:

Routenplaner #digitale Bildung. Auf dem Weg zu zeitgemäßem Lernen. Eine Orientierungshilfe im digitalen Wandel. Mit Beiträgen von Lisa Rosa und Kathrin Passig. Hamburg: ZLL21. URL: <https://routenplaner-digitale-bildung.de/wp-content/uploads/2020/10/Routenplaner%20Digitale%20Bildung%20mit%20Cover%20und%20Ruecken%2004092020%20v1.pdf>

Wampfler, Philippe 2017: Digitaler Deutschunterricht. Neue Medien produktiv einsetzen. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht

Wampfler, Philippe 2020: Digitales Schreiben. Blogs & Co. Im Unterricht. Stuttgart: Reclam

1.4 Der Begriffsdschungel digitaler Bildung



Abb. 1: Der Begriffsdschungel digitaler Bildung (Quelle: eigene Abbildung)

Durch die Digitalisierung und den damit einhergehenden Einsatz von unterschiedlichen Endgeräten und Software verschmolzen Bildungsprozesse mit digitalen Technologien unter dem Begriff E-Learning. E-Learning ist als „ein Oberbegriff für alle Varianten der Nutzung digitaler Medien zu Lehr- und Lernzwecken, sei es auf digitalen Datenträgern oder über das Internet, etwa um Wissen zu vermitteln, für den zwischenmenschlichen Austausch oder das gemeinsame Arbeiten an digitalen Artefakten“ (Kerres 2018, S. 6) zu verstehen. E-Learning umfasst allgemein formuliert alle Formen von Lernprozessen, bei denen elektronische Medien zum Einsatz kommen. Unter diese Prozesse fallen die zuerst unterschiedenen Formen Computer-Based-Training (CBT) und Web-Based-Training (WBT). Beim Computer-Based-Training findet der Lernzuwachs durch die Nutzung eines computerbasierten Lernprogrammes statt, wobei die Daten auf einem Träger wie einem USB-Stick gespeichert werden, wohingegen das Web-Based-Training, wie der Begriff schon sagt, über Internetdienste stattfindet.



Tilman von Brand lehrt als Professor für Didaktik der deutschen Sprache und Literatur an der Universität Rostock mit den Arbeitsschwerpunkten Literaturdidaktik, Individualisierung/Differenzierung/Inklusion, historisch-politisches Lernen sowie Methodik des Deutschunterrichts. Er ist Mitherausgeber der Zeitschrift PRAXIS DEUTSCH und Autor des Buches *Deutsch unterrichten*.



Annett Lehmann beschäftigt sich seit 2010 mit digitaler Produktentwicklung sowie Transformationsprozessen und arbeitet seit 2019 am Institut für Technische Bildung und Hochschuldidaktik der TU Hamburg (TUHH) an der Entwicklung von Projekten wie der Plattform *digital.learning.lab* zur Unterrichtsgestaltung in digitalen Zeiten.



Ronny Röwert forscht und lehrt zu Digital- und Offenheitspraktiken in Bildungs- und Wissenschaftskontexten am Institut für Technische Bildung und Hochschuldidaktik der TU Hamburg (TUHH). Nach Stationen bei CHE Consult, Kiron Open Higher Education und dem Stifterverband koordiniert er aktuell das *digital.learning.lab* für die Unterrichtsgestaltung in digitalen Zeiten.



Susanne Tanejew war wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Didaktik der deutschen Sprache und Literatur an der Universität Rostock und ist Studienrätin für die Fächer Deutsch, Geschichte und Sport an einem Gymnasium in Greifswald. Ihre Schwerpunkte in Lehre und Forschung sind das literarische Lernen in heterogenen Lerngruppen, Methoden, Medien und Orte des Deutschunterrichts.

Die Digitalisierung von Unterricht hat durch die Corona-Pandemie einen unerwarteten Schub bekommen. War der Einsatz digitaler Medien im Deutschunterricht davor vor allem eine Chance, die man ergreifen konnte, wurde sie nun innerhalb kürzester Zeit zur Notwendigkeit, um Unterricht irgendwie am Laufen zu halten. Mit diesem Buch wird nun ein Brückenschlag versucht: Einerseits werden für einen Unterricht, der weitgehend in Klassenzimmern stattfindet, Ideen, Lösungen und Konzepte vorgestellt, um digitale Medien sinnvoll für das fachliche Lernen zu nutzen. Andererseits wird aber auch aufgezeigt, wie Deutschunterricht digital aufgebaut und organisiert sein kann, bei dem nicht alle Lernenden an einem Ort sind.

Im Einzelnen werden dabei vor allem Antworten auf folgenden Fragen angeboten:

- **Basiswissen:** Welche Begriffe muss man kennen? Welche Fallstricke beachten?
- **Unterrichtsorganisation:** Wie lässt sich Deutschunterricht digital unterstützen oder organisieren? Welche Plattformen gibt es dafür und wie setzt man sie funktional ein?
- **Hardware:** Welche Geräte gibt es und wie lassen sie sich sinnvoll nutzen?
- **Software:** Welche Apps und Tools können das fachliche Lernen fördern?
- **Methodik:** Wie lassen sich gängige Verfahren und Methoden des Deutschunterrichts digital unterstützen oder vollständig realisieren?

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Digital Deutsch unterrichten

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

